

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: Animações e games na formação do ator

INTERSEMIOTIC TRANSLATION: Animations and games in the formation of the actor

Diego Brito Bezerra

dbrez163@yahoo.com.br

Instituto Federal do Ceará

Fernando Lira Ximenes

fernandoliraximenes@gmail.com

Instituto Federal do Ceará

Resumo:

As imagens de games e animações possuem peculiaridades que atraem uma grande diversidade de pessoas, para a sua observação e admiração. O artigo pretende descrever as etapas de construção de um processo de composição de jogos cênicos por meio do uso destas imagens gráficas, na busca de adaptá-las para criar metodologias para a cena teatral. Haverá uma explicação sobre o uso dos conceitos da tradução intersemiótica Julio Plaza para oferecer o embasamento da construção dos exercícios teatrais. Para isso, será levada em conta a aplicação das metodologias criadas em eventos como oficinas de formação de atores e o processo de pesquisa realizado junto ao Grupo de Comichidade, Riso e Experimentos (CRISE), junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE (PPG-ARTES).

Palavras-chave: games, animações, intersemiótica.

Abstract:

The images of games and animations have peculiarities that attract a great diversity of people, for their observation and admiration. The article intends to describe the stages of construction of a process of composing scenic games through the use of these graphic images, in the search to adapt them to create methodologies for the theatrical scene. There will be an explanation of the use of the concepts of intersemiotic translation Julio Plaza to provide the basis for the construction of theatrical exercises. For this, the application of the methodologies created in events such as actor training workshops and the research process carried out with the Comedy, Laughter and Experiments Group (CRISE) will be taken into account, together with the IFCE Postgraduate Program in Arts (PPG-ARTES).

Keywords: games, animations, intersemiotic.

Começa a jornada

Ao longo dos últimos anos as figuras de animações, quadrinhos e jogos passaram a deixar de estar apenas no campo da ficção e emergiram para a nossa ideia de realidade, de certa forma, graças à interação que esses personagens causavam nas pessoas que os conheciam, por meio dos símbolos midiáticos de suas épocas, indo desde o livro impresso até a internet. Tais características se

aproximam da época do teatro surrealista, que a partir da perspectiva de utilização dos sonhos e da fantasia proporcionou uma nova forma de trabalhar o fazer cênico.

As artes teatrais possuem uma forma de verdade diferenciada do cotidiano. O teatro permite crer nas realidades imaginárias. Diferentemente do que ocorre em narrativas dramáticas como o naturalismo, outras possibilidades derivadas das mais diversas fontes de inspiração permitem ampliar os campos de exploração criativa dessa arte.

No desenvolvimento da minha pesquisa e aprofundamento dos estudos do TCC de graduação em Licenciatura em Teatro, algumas questões foram sendo colocadas em pauta sobre as possibilidades de uso das imagens gráficas por meio do *cosplay*¹ e sua relação com as artes cênicas.

Dessa forma, surgiu o espaço para um novo campo de trabalho e estudo sobre essa manifestação performática. Uma série de possibilidades cênicas começou aparecer, tais como: exercícios, jogos e formas de encenação, mas de maneira muito atribulada e sem uma organização definida.

Por isso, o meu interesse no projeto foi encontrar nesse ambiente da representação e interpretação de natureza intuitiva elementos que possam ter certa sistematização, que serviriam de inspiração para processos criativos na cena teatral e no ensino dessa arte na formação educacional do campo cênico. Assim uma pergunta se revelou: seria possível identificar elementos em comum nessa forma de expressão que ocorre de maneira espontânea, para depois as utilizar nas artes cênicas em um contexto diferente do original?

O caminho criado por essa questão foi um estudo sobre um processo de formação teatral por meio do uso de imagens gráficas e sua aplicação na construção de uma metodologia que posteriormente fora usada em forma de jogos teatrais baseados em imagens de games e animações para o seu uso nas artes cênicas. Uma forma de expandir as possibilidades quanto à interpretação e representação teatral, envolvendo principalmente jovens, havidos consumidores desses tipos de imagens gráficas. Para que essa empreitada pudesse ser realizada foi preciso fazer uso de um mecanismo de adaptação que proporcionasse essa transição: foi usado o procedimento da tradução intersemiótica.

¹ Considerado um tipo de hobby da modernidade, consiste em pessoas que buscam se transvestir em personagens oriundos, em geral, de quadrinhos, de games e de animações, dando um destaque especial às animações japonesas.

Correndo pela fase: a caminho do castelo

Até enfrentar o grande desafio de experimentar este processo com o grande público foi necessário passar por diversas fases do método de construção dessa pesquisa. Para auxiliar na jornada houve o estudo do termo Tradução Intersemiótica usado pelo pesquisador Julio Plaza (2003), em que ele faz um trabalho sobre os tipos de interpretação e tradução que um signo pode ter. Uma transposição de um texto entre sistemas de signos diferentes sem que esse texto de partida ou o resultado da transição esteja obrigatoriamente construída em signos verbais, podendo ser trabalhada por meio de imagens e processos cênicos.

O conceito da tradução intersemiótica originalmente é a tradução de signos verbais para signos não verbais, como a literatura para a música, cinema ou a pintura. Entretanto, o processo intersemiótico pode ser realizado por outras formas de linguagem para a criação de outros meios artísticos, oferecendo outra perspectiva ao processo de interpretação e representação cênico. Dessa forma, não há restrições quanto às linguagens, isto é, todos os sistemas de signos podem participar da *transmutação*, sendo que isso contempla sistemas para além dos classicamente considerados artísticos como teatro, dança, pintura ou música.

Um pensamento defendido por Plaza:

A Tradução Intersemiótica ou “transmutação foi por ele definida como sendo aquele tipo de tradução que “consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais”, ou “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura”, ou vice-versa, poderíamos acrescentar. (PLAZA, 2003, p.12)

No processo de tradução intersemiótica não há um compromisso com a verossimilhança, mas sim uma criação com sua própria verdade e conceito, criando uma transformação em sua própria estrutura e eventos, gerando algo diferente de sua fonte original. Dessa forma, Plaza preenche parte importante da lacuna teórica sobre a tradução intersemiótica, modificando a posição de *interpretado* para *interpretante* a que o sistema de signo não verbal estava relegado.

O caminho para o uso de uma fonte para criar outra forma de arte não é inerente apenas a uma mera imitação. O artista no processo de tradução oferece suas próprias perspectivas e visões de mundo, subvertendo o conceito anterior e oferecendo novos valores e ideias, configurando um novo sistema para o conceito escolhido. O pensamento é uma forma de tradução de signo para outro, pois é necessária uma ideia anterior para que o atual se forme.

No caso, o foco deste projeto foi centrado na experiência cênica e vivida ao longo do processo do pensamento, organização, construção e execução dos jogos teatrais em diferentes etapas. Durante o processo de elaboração dos jogos às vezes, por meio do Grupo CRISE, experimentamos determinados exercícios criados com base nessa pesquisa com o propósito de comprovar e ilustrar os aspectos teóricos que estavam sendo estudados. Outras vezes, da prática surgiam fenômenos surpreendentes que impulsionaram a reorganização do conhecimento e a elaboração de novos procedimentos que dessem conta das necessidades criativas, e que levaram a conclusões próprias a prática teatral e a qualidade da relação entre Artes Cênicas, Artes Visuais, quando em *transmutação*.

Julio Plaza concebe a Tradução Intersemiótica como prática criativa que analisa o processo de transição de uma linguagem para outra e também por fazer uma análise metalingüística em muitos dos seus trabalhos e de outros artistas. O processo de interação entre as linguagens cênica e visual somente é possível pelo fato de Plaza abrir espaço para o diálogo entre os signos e a *re-escritura* histórica. O processo de tradução não ocorre pelo acaso, mas sim pela simpatia do tradutor pelo objeto a ser traduzido, a fim de criar sua própria concepção artística.

Qualquer processo de tradução que seja utilizado de uma forma de arte para outra não terá uma transição completa e literal, mas são estas traduções da linguagem original que permitem a continuidade da obra pelo caminho dos tempos, já que a humanidade está em constantes mudanças e para poder acompanhar estas transformações e transpassar os limites temporais os trabalhos artísticos anteriores precisam passar por mudanças.

O teatro em sua história passou por constantes mutações a fim de acompanhar a história da humanidade e assim dialogar com as pessoas do seu tempo, sendo necessárias mudanças que influenciassem elementos teatrais como o corpo, a interpretação, o ambiente a sua interação com o público e tantos outros elementos que constituem essa arte essencialmente humana. Todas as transformações surgidas da eterna necessidade das pessoas encontrarem caminhos para poderem se expressar umas com as outras.

Surgem os primeiros adversários

Para dar início ao diálogo por meio da tradução, como primeira etapa desta caminhada, foi procurado esmiuçar as formas de imagens gráficas e propor uma delimitação desse objeto de

estudo, uma vez que seu universo é muito vasto, possuindo uma catalogação quase infinita de possibilidades para a criação de uma narrativa intersemiótica, procurando durante este processo conceituar e categorizar os principais elementos encontrados nas imagens de games e animações que pudessem ter um potencial para auxiliar na construção de elementos físicos para a formação do corpo do ator para este processo cênico.

Um caminho foi construído e para isso foi necessário observar a difusão cultural oferecida pelos veículos mediáticos como a televisão, os celulares, computadores e tantos outros, de maneira a eles acabarem por compartilhar suas próprias formas culturais e difundi-las para um número muito maior de pessoas. Algo completamente diferente do ideal romântico de cultura popular, ou seja, as novas tecnologias terminaram por oferecer uma ideia de saber fora de conceitos de cultura enraizada, fechada e independente. Na atualidade estes mesmos veículos não trabalham de forma individualizada, mas de maneira integrada.

Um caminho que o pesquisador Julio Plaza define como multimídia:

O presente trabalho é uma síntese elaborada apartir das práticas artísticas com diversas linguagens e meios ou seja: a multimídia e a intermídia, práticas estas que vêm de longa data e que sempre tomaram como centro da imantação a linguagem visual assim como os trabalhos interdisciplinares com outros artistas. (PLAZA, 2003, p.12 e 13)

O próximo adversário foi a necessidade de compreender a ideia de narrativa que as imagens gráficas são capazes de nos proporcionar e como elas estão encaixadas no conceito da multimídia. De modo geral as histórias contadas por meio do uso de imagens dão sentido ao mundo do homem, de diferentes modos em diferentes épocas, em distintos suportes, desde os primórdios até os dias de hoje. Um processo que continua acontecendo agora por meio das chamadas narrativas digitais.

Um grande inimigo aparece quando a interatividade é confrontada pelo quesito da originalidade. Segundo Plaza (2003), a criação artística não surge do nada, pois esta é produzida através da influência de nossos predecessores e modelos. Dessa forma, a construção da arte do presente é uma sobrevivência dos aspectos artísticos do passado, não se sujeitando ao papel de meras lembranças. As realizações anteriores são a base que traça os caminhos e descaminhos da arte no presente.

Quando observada esta interatividade interlinguagens, fica perceptível que o processo de tradução também procura levar em consideração o elemento do tempo, onde pensamentos

artísticos antigos podem viajar entre as eras em um constante processo de idas e vindas, sendo atualizados constantemente para o período de forma a fazer parte do tempo presente e contar a sua própria história.

Como último adversário desta fase temos o elemento da tecnologia em nossas vidas. Há uma quase unanimidade em afirmar que ao longo dos séculos XX e XXI o desenvolvimento dos sistemas de processamento de informação, primeiro com os aparelhos de informática e depois com os mecanismos de comunicação, modificaram profundamente a nossa percepção em relação à forma como nós interagimos com os conhecimentos, influenciando também as formas como nós realizamos nossos processos de tradução. Afirmações que Plaza analisa na relação da tradução com o tempo da seguinte forma:

Por outro lado, a recuperação imediata (*on line*) da informação em tempo real (*através de sistemas eletroeletrônicos*) modifica a nossa percepção dessa mesma informação, provocando tradução e contaminação. Se o poeta S. Mallarmé achava que o “mundo acaba num livro”, hoje estamos em posição de ir além, transferindo bibliotecas e o espetáculo da história para um computador. A história e a pré-história parecem se reproduzir através dos sistemas eletroeletrônicos, pois que os novos contextos absorvem e definem os contextos anteriores como conteúdo, artistificando-os. Os signos pensam. “A velocidade elétrica mistura as culturas da pré-história com os detritos dos mercadólogos industriais, o iletrado com o semiletrado e o pós-letrado. (PLAZA, 2003, p.26)

Um pensamento que confirma uma realidade onde imagens de animações e games atualmente estão profundamente difundidas por meio de aparatos tecnológicos, permitindo seu conhecimento e difusão de conteúdo numa velocidade muito maior que qualquer forma de arte cênica pode proporcionar, sendo as imagens gráficas atualmente um dos elementos artísticos mais influenciadores da cultura atual. Por isso, há uma necessidade de buscar a tradução desta realidade de maneira a nos conectarmos e dialogarmos com os tempos atuais.

Dessa forma, o processo de tradução desta pesquisa não é apenas uma busca por novos elementos artísticos, mas um trabalho atrelado a um fenômeno cultural envolvendo novas relações entre o artista e o público, onde cada elemento criativo contribui com aquilo que faz de melhor. Uma forma para se criar uma experiência artística ainda mais rica, mais profunda do que se tentássemos trabalhar com o uso de um único meio.

Fim da primeira fase. Para o próximo capítulo.

Segunda fase: O herói sai da imagem e começa a virar corpo, um episódio de etapas

Ao observar o processo de tradução intersemiótica fica perceptível que as transições de uma linguagem para outra não ocorre de maneira aleatória, mas de forma ordenada, seguindo uma série de caminhos planejados, testados, aprovados ou não, refeitos ou não. A consequência desta construção é a elaboração de algo que o pesquisador Henry Jenkins (2006) costuma chamar de uma “bíblia transmídia”.

Um caminho que Plaza coloca como algo comum nos processos de tradução intersemiótica, uma vez que há toda uma estrutura de montagem a fim de que o trabalho obtenha sucesso.

Nessa mudança, o evento e sua verossimilhança foram modificados. Entretanto, um elemento permaneceu invariante: a própria estrutura da montagem. A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos. (PLAZA, 2003, p.14)

O pensamento de Plaza acaba por afirmar como um projeto de tradução é conturbado e complexo, onde há apenas algumas noções daquilo que se quer criar, mas não uma definição concreta, por isso há uma mistura de entendimentos entre as ideias do tradutor e o signo que ele quer traduzir. Um desafio que é resolvido quando algumas etapas deste processo de tradução são definidas.

Um destes pontos é de onde se deve partir de um conteúdo principal e envolvente. O início de um projeto de tradução consiste em observar seu conteúdo principal, podendo atentar para a sua história, sua capacidade de envolvimento perante o público com o qual se quer trabalhar, sua potencialidade fictícia para se transformar em verídica. Elementos este que servirão de base de para as ações do projeto.

Como resultado desta primeira etapa ficou decidido que os jogos teatrais iriam consistir em adaptar os signos das imagens gráficas dos games e animações, de maneira a amoldar suas características para a interpretação do pensamento desta pesquisa, consistindo na criação de canais e linguagens que permitam socializar estes pensamentos e estabelecer uma ação no ambiente humano. Há uma necessidade de estabelecer um conjunto de sinais que sejam igualmente compartilhados entre o pensamento do pesquisador e as pessoas do mundo ao qual ele pretende interagir. Neste contexto, a pesquisa sobre as imagens gráficas buscaram adaptar seus processos

para meios teatrais com ênfase nos clichês característicos das imagens gráficas usadas neste trabalho.

Ao delimitar as funções do seu objeto no trabalho, vem a segunda etapa que consiste distribuição dos elementos criativos dos objetos perante o processo de formação dos jogos teatrais. Tendo em mãos esse conteúdo, deve ser elaborado um plano para as demais ações, como, por exemplo, em quantas fases os jogos teatrais serão divididos e quais resultados se espera obter ao final de cada etapa. Depois há uma necessidade de observar a interação entre estas fases de forma a compreender a interação e multiplicidade de ações teatrais que elas podem proporcionar, pois, apesar de cada uma possuir suas próprias riquezas criativas não é adequado neste processo trabalhá-las isoladamente.

Ao compreender estes objetos e sua capacidade de adesão perante o público alvo, pode-se iniciar a terceira etapa que é estudar os elementos base presentes na constituição da maioria das animações e games, de forma a utilizar o melhor de cada uma das plataformas de mídia para que as mesmas se completem. Não é uma tarefa simples, pois exige um conhecimento profundo de cada tipo de mídia e suas particularidades, porém uma vez observadas suas características constituintes ficam evidentes as semelhanças e a interatividade existente entre elas. Compreender os recursos de cada elemento imagético se faz necessário, pois sem ele não será possível atingir todo o potencial de cada agente motor deste trabalho.

Após estudar os detalhes que compõem as características dos objetos da pesquisa e seus elementos que podem servir para a construção dos jogos teatrais chegou o momento de confecção dos mesmos na quarta etapa. O trabalho foi voltado a aproveitar as características das imagens de forma a oferecer um material rico e interessante ao público-alvo, servindo para gerar o estímulo necessário a adesão e empatia dos mesmos na participação dos exercícios propostos durante a oficina. Tal procedimento demandou cuidados especiais na análise das informações que os games e as animações são capazes de oferecer, pois, é a partir delas que todas as etapas anteriores se complementam e criam um sentido artístico ao processo.

Foi uma fase em que os jogos foram construídos, testados, analisados e ajustados ou reconstruídos. Todo o processo teve uma participação essencial do Grupo CRISE. Uma linha de pensamento que consistia numa elaboração inicial por parte deste pesquisador, mas aberta a opiniões dos membros do CRISE, de maneira a enriquecer a construção destes exercícios. Também

foram observados os trabalhos de composição de jogos teatrais do pesquisador Fernando Lira (2013), este voltado para a formação do ator pela comicidade e Viola Spolin (1999), tendo um trabalho muito conhecido quanto a processo de criação e improvisação.

Na quinta etapa há uma busca em trabalhar os jogos de maneira a manter a atenção e o engajamento dos participantes na proposta. Há uma necessidade de organizar as atividades de forma a interagir o corpo do artista com a ideia proposta pela imagem original. Dessa forma, as práticas foram divididas em três seções: imagens de animações cartunescas² estadunidenses das décadas de 40 e 50, animações em estilo animê³ e a mecânica básica dos alguns estilos de games.

Uma vez que os jogos possuíam uma definição entramos na sexta etapa. Ela começa a observar como os mesmos poderiam produzir características teatrais diferenciadas, proporcionadas por encenações paralelas ao contexto original dos exercícios, auxiliado pelos participantes que se apropriam do conteúdo proposto e passam a gerar suas próprias representações paralelas. Uma demonstração de que uma vez assimilada às idéias do trabalho realizado, eles passam a interagir com as mesmas e a criar novas possibilidades de uso para elas.

A sétima etapa foi observar estas reconstruções do processo e estar atento ao alcance ou não dos objetivos previamente almejados por esta pesquisa, mas também fez parte deste trajeto verificar os resultados que podem superar as expectativas pensadas inicialmente. Algo que requereu uma rigorosa atenção, pois necessitou delimitar bem o que se esperava obter, para assim conseguir discernir quando houver uma contribuição. Além disso, para acontecer algo deste tipo houve a necessidade de colaboração dos indivíduos participantes, pois estes precisam acreditar na proposta oferecida para apresentarem elementos teatrais maiores do que os desejados.

Na oitava e última etapa foi analisado o fenômeno criado com este trabalho e suas potencialidades para além dos produtos inicialmente planejados. Quando um processo alcança seus objetivos e conquista o seu público-alvo, podendo se desdobrar em outros processos criativos.

Dessa forma, aquela questão inicial criada pelo estudo do *cosplay*, sobre se seria possível adaptar os elementos das imagens gráficas de games e animações, usados nessa manifestação artística, para a cena teatral se mostrou afirmativa indo para além da confirmação dessa teoria,

² Relacionado aos *cartoons*, um tipo de animação cômica usada para satirizar a sociedade.

³ No oriente, em especial o Japão, se refere à animação ou desenho animado. No ocidente, se trata de um estilo de animação, tendo a sua origem nas animações japonesas.

levando a discussão de como agora poderíamos elevar este produto gerado para vários outros meios artísticos, de forma a se difundir em outros formatos.

Alguns dos objetivos principais desta pesquisa tinham como resultado a construção de uma oficina de formação para atores, além da confecção de um livro de jogos teatrais no intuito de oferecer um trabalho diferenciado em representação e interpretação, atrelando algumas das formas de arte mais difundidas na atualidade: as imagens gráficas. Uma maneira de trazer a arte do ator para um universo ficcional diferenciado. Uma vez visto os resultados alcançados, como próximo passo desta jornada iniciada desde as pesquisas monográficas durante a graduação deste pesquisador, se crê na construção de um espetáculo cênico nos moldes do processo de formação do ator defendidos neste trabalho. Algo visto como caminho natural.

Enfim, este processo de tradução da imagem para o físico corporal requer um entendimento do processo de elaboração desse projeto, de forma a estar atento ao significado que o universo ficcional das imagens gráficas podem oferecer, devido à sua grande relevância para o trabalho, visto que é a partir delas que a criação teatral se desenrola.

Fim do capítulo.

Fase final: enfrente o chefão e ganhe o prêmio

Com o término dos estudos sobre adaptação das imagens gráficas para o corpo, foi executado durante a oficina de formação teatral o enfrentamento do chefão: uma observação dos resultados do trabalho nos corpos dos participantes, uma forma de reparar a funcionalidade dos exercícios cênicos e seus efeitos criativos em seus físicos, compreendendo quais influências o processo foi capaz de criar. Para isso, foi realizada uma oficina de formação na REDE CUCA Jangurussu, na cidade de Fortaleza/CE, com o título: Jogos teatrais baseados em imagens gráficas.

Uma etapa que considerou as ações físicas dos participantes em seu processo de adaptação dos elementos propostos pelas imagens para o jogo, mas também a elaboração de roteiros para a criação de pequenas cenas, procedimentos onde houveram momentos de reflexão sobre o papel do corpo na execução e na criatividade do tema oferecido.

Um dos pontos cruciais deste tópico é falar sobre o corpo e seu papel na comunicação. Para tal, a pesquisa recorre a Harry Pross, no livro *Medienforschung* (PROSS apud BAITELLO jr., 1999),

que explica que o corpo possui mídia primária, pois comunica sem a necessidade de extensões, sendo o elemento de comunicação e interação mais comum a humanidade.

Ao falar sobre as chamadas mídias primárias, estaremos nos referindo aos elementos de construção de diálogos encontrados no corpo, como a voz, os gestos, os movimentos, etc. São mídias primordiais, pelas quais podemos nos comunicar, ou seja, criar interações uns com os outros.

Já nas chamadas mídias secundárias são trabalhadas as extensões do corpo, formas de comunicação que transmitem mensagens e informações sem a necessidade de que o outro tenha um aparelho para decodificá-la, como uma fotografia. Quando abordamos as mídias terciárias estamos falando de formas de comunicação que exigem de ambas as pessoas um modo de codificar e decodificar a mensagem, como um celular ou computador.

Uma vez que o foco deste tópico é a importância do corpo para a tradução intersemiótica das imagens gráficas, vamos concentrar principalmente nas mídias primárias. Devido ao nosso cotidiano é pouco comum prestarmos atenção nas funcionalidades de comunicabilidade do nosso corpo, embora as mesmas sejam extremamente complexas. Como afirma o pesquisador Baitello Jr.:

São, em sua combinatória, infinitas as possibilidades comunicativas dos meios primários que emanam do corpo. Assim deduz-se que a construção de um dicionário dos gestos é tarefa impossível: além de as variações minimalistas poderem alterar o significado-base, sua inserção cultural e social situará possibilidades significativas em bases distintas. Além disso, o isolamento de um único gesto, separando-o dos movimentos e gestos paralelos que o acompanham, muitas vezes formando conjuntos ambivalentes, não apenas empobrecerá sua capacidade expressiva como poderá mesmo falsear sua leitura e interpretação. Desse modo, todos os outros meios de comunicação estão com as raízes finamente entrelaçadas no subsolo da materialidade corporal. (BAITELLO JR., 2008, p. 96)

Ao observar o trabalho de Pross por meio de Baitello fica clara a comunicabilidade que o corpo é capaz de transmitir, por isso é possível afirmar que a toda forma de comunicação tem como fonte o corpo, e sempre será direcionada ao corpo, independente de qual mídia vier a ser utilizada. Uma afirmação que constrói toda uma narrativa que possibilita a elaboração de dois conceitos encontrados no pensamento de Pross: o corpo-mídia e o corpo-imagem.

No corpo-mídia temos a utilização do físico para a publicidade, usado para a promoção de marcas (roupas, acessórios, empresas e outros) dando visibilidade e credibilidade as mesmas.

Já no corpo-imagem temos a necessidade do indivíduo em se tornar a imagem e executar suas características de maneira às mesmas influenciarem as ações e gestos do outro.

Durante o processo da oficina foi trabalhada a ideia da criação de corpos-imagem por meio dos jogos cênicos de maneira a pegar estes elementos imagéticos e transferi-los para os corpos dos participantes, mas não com o mero propósito da imitação e sim para que eles pudessem adaptar estas bases por meio de suas próprias condições e concepções físicas, ou seja, criassem a imagem, inserindo sua própria identidade.

Após entender estes pensamentos, o próximo passo é saber quais recursos do corpo-imagem iremos utilizar para que o mesmo possa traduzir a linguagem visual para a linguagem cênica. Uma vez entendido o desafio fica claro que trabalhar o conceito das ações físicas é um ótimo princípio para começar.

Na pesquisa de Renato Ferracini (2003), quando este trata das chamadas ações físicas ele as define como um elemento de transição entre a pré-expressividade e a expressividade. Por meio delas que o ator consegue se comunicar com sua vida e com sua arte, devendo ser algo profundo a estar em contato com a pessoa e as energias potenciais do ator.

Podemos dizer que a ação física é a passagem, a transição entre a pré-expressividade e a expressividade. Ela corporifica os elementos pré-expressivos de trabalho e, como já dito, é o cerne, a base e a menor célula nervosa de um ator que representa. É por meio dela que esse ator comunica sua vida e sua arte. Segundo Luís Otávio Burnier, a ação física é a poesia do ator. (FERRACINI, 2003, p. 100)

Quando este faz uma análise sobre o corpo-memória ele fala a respeito da importância da codificação das ações físicas e vocais. Há uma história sobre esta questão no teatro oriental, este já possuindo uma tradição em processos de codificação das ações físicas, manipulação das energias corpóreas e a organicidade das ações extracotidianas, sendo passado de geração em geração.

O desafio se mostra quando a construção das ações decodificadas para a construção de uma técnica própria. No caso de Ferracini ele a criou por meio da observação e estudo do seu trabalho cotidiano, gerando um vocabulário próprio de ações. O processo de tradução não ocorre pelo acaso, mas sim pela simpatia do tradutor pelo objeto a ser traduzido, a fim de criar a sua própria concepção artística. Assim, na busca individual, foram encontrados os caminhos para a organicidade.

Dessa forma, foi necessário que houvesse um trabalho aparente ao corpo-memória de Ferracini para ser possível trabalhar a imagem no jogo teatral. A codificação do corpo enquanto memória neste processo está presente no fato dos participantes terem contato com estas imagens gráficas em maior ou menor grau, uma vez que se trata de algumas das formas de artes mais difundidas no mundo, de maneira a conhecer de forma direta ou instintiva alguns elementos componentes destas artes visuais. Uma vez que o corpo ativa esta memória visual, cabe aos jogos converter este estímulo em ação física por meio de elementos como a organização e repetição de **impulsos** e **movimentos** a fim de encontrar o **ritmo** das ações nos jogos.

Haviam exercícios propostos que consistiam em duas ou três fases de repetição de movimentos criados com base na memória captada pelas imagens, onde a cada nova fase de retransmissão do mesmo era trabalhada alguma adição, modificação ou dado um novo significado. Um trabalho que consistia em explorar ao máximo todas as possibilidades interpretativas para a criação.

Os elementos de impulso e movimento essenciais as ações físicas são elaborados com base nos estudos de Luís Otávio Burnier (2009) quando este realizou um trabalho sobre as técnicas de representação do ator no seu livro *A arte de ator*. Nele temos a compreensão do sentido de impulso como ato de preparação da energia mecânica corporal sendo preparada para a sua projeção exterior, onde o ato de arremessar ou empurrar algo para fora deve partir do nosso interior, mas não necessariamente precisa se manifestar plenamente no espaço por meio do movimento.

Uma vez que a *in-tenção* existe, foi criada, ela se configura como uma *energia* que deverá ser *projetada* para fora, visando a sua realização ou seu alívio (a sua dis-tensão). Do latim *impulsione, impulsu*, é composto do prefixo *in* (em dentro de) e de *pellere* (empurrar, arremessar, dirigir com força para algum lugar); no nosso caso, a palavra *impulso* toma o sentido de empurrar ou arremessar para fora com força, a partir do interior. Não confundamos este “com força” com algo que seja “forte e vigoroso”, mas que *tem força*, portanto, faz-se músculo. Um impulso pode ser sutil e delicado, quase invisível do exterior. (BURNIER; 2009, p. 40)

Após este trabalho de organização do corpo para executar uma ação, tínhamos que nos dedicar a ideia do movimento, onde segundo Burnier, se trata de aplicar o deslocamento no espaço e no tempo das partes da nossa estrutura física, onde a coluna é a principal sustentação

para o nascimento da cinesia⁴. Oferecer um significado ao movimento era outro desafio a ser tratado durante a execução dos jogos, pois não era proveitoso apenas realizar, era necessário preenche-los de sentido, assim o exercício não se tornava “vazio” de conteúdo e a utilização do resultado criado para o jogo teatral teria um maior entendimento.

Um movimento corpóreo é um deslocamento no espaço e no tempo de partes do corpo. Sendo associado a uma ação física, ele deve, como vimos, nascer da coluna vertebral, do tronco. Nascer não significa mover, mas ter localizado nessa parte do corpo o impulso, o *coração* da ação, que poderá levá-la ou não ao movimento. O impulso é como a mola propulsora do movimento, que, por sua vez, será o *acontecimento* ou a realização da ação *no espaço*. (BURNIER; 2009, p. 43)

Além do trabalho com o impulso e o movimento, há uma necessidade de atender o conceito do ritmo, onde este irá trabalhar a *pulsção do tempo da ação e de seu movimento* (BURNIER; 2009). Um item que irá determinar o tempo do movimento, onde a vida deste será definida pela capacidade corporal do individuo em saber o momento de aplicá-lo de forma adequada em relação à duração que a ação solicita. Burnier (2009, p.45-46) descreve: “Na vida é o ritmo interior que determina a respiração. Podemos, então, no caso das ações físicas, associar o ritmo à respiração da ação. A dinâmica da respiração (inter-relação da força, quantidade, duração e intensidade) anda junto com o ritmo.”

Alguns exercícios executados durante a oficina trabalhavam o conceito de ritmo muito em relação à duração e a força empregada para a execução de determinadas tarefas propostas, onde o participante deveria organizar o tempo para realizar determinada ação quando, por exemplo, trabalhados jogos baseados em mecanismos de movimentação e execução de missões com base em personagens de games e o tanto de energia a ser liberada para que a mesma pudesse ser executada. Alguns aplicavam fazendo uso de grande velocidade e energia, já outros efetuavam com uma realização lenta e contida.

Com isso, os participantes conseguiram executar esta adaptação de maneira orgânica e com certa veracidade, uma vez que as imagens gráficas possuem muitos elementos fantasiosos e difíceis de traduzir para o nosso contexto de realidade.

É justamente neste espírito de vivenciar esses mundos fantásticos na cena teatral que os participantes trabalharam, por meio dos seus corpos, o processo proposto pela oficina, de

⁴ Trata-se do ato de executar um movimento de origem física.

maneira se tornar donos dessa fantasia e traduzi-la para a nossa ideia de realidade. No fim eles dirigiram a criação de um contexto ambivalente, misturando realidade e fantasia, transmitindo vida com sonho, entregando um resultado de um valor ainda difícil de compreender em sua totalidade, mas encantador perante os olhos.

A criatividade teatral venceu. Fim de jogo. Sobem os créditos.

Referências

BAITELLO jr., Norval. **O animal que parou os relógios**. São Paulo: AnnaBlume, 1999.

_____. **Corpo e imagem: Comunicação, ambientes, vínculos**. In: RODRIGUES, David (Org.). **Os valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus, 2008. p. 95-112.

BURNIER, Luís Otávio. **A arte do ator: da técnica à representação**. Campinas: UNICAMP, 2009.

FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator**. Campinas: UNICAMP, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2006.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva S.A, 2003.

SPOLIN, Viola. **JOGOS TEATRAIS NO LIVRO DO DIRETOR**. Apresentação: Ingrid Dormien Koudela Tradução: Eduardo Amos e Ingrid D. Koudela. São Paulo: Perspectiva, 1999.

XIMENES, Fernando Lira. **Ecos do riso: tradição cômica popular no Auto da Compadecida**. Recife: Imprima, 2016.

_____.(org.); colaboração: AUGUSTO REIS, BEATRIZ ADERALDO, DIEGO BRITO, GEORGIA DIELLE, JOÃO MACHADO E SARAH JORGE. **Jogos Para Cenas Cômicas**. Fortaleza: Grupo CRISE, 2013.

_____. **O ator risível: procedimentos para cenas cômicas**. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2010.

Artigo submetido em 15/03/2020, e aceito em 12/12/2020.